N.3

C-64 C-128

6 VIDEOGAMES INEDITI

1) MERLIN - 2) CONAN - 3) ARMATURA
4) ESSERI MOSTRUOSI - 5) BLITZ
6) CAMPIONATO DI FORMULA 3

SUPER MULTISCREEN
2 FAVOLOSE SCHERMATE
A SORPRESA

EDIGAMMA

MERI[redacted]

Eccovi di fronte [redacted] ra dinamica piena di imprevisti e [redacted] oco è di guidare [redacted] mago Merlin att[redacted] o (ce ne sono be[redacted] per ogni livello di c[redacted] anza alla successiv[redacted] bisogna necessariam[redacted] viamente una serie d[redacted] oggetti che in essa si [redacted] ente badando bene d[redacted] non andare a sbattere [redacted] pericoli che infestano il castello.

TA[redacted] ZATI:

SPARO per [redacted] mare opzioni

JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO

multiscreen

CONAN

Avete conosciuto in film la forza e la violenza del suo mondo barbarico; ora Conan il barbaro è pronto ad animarsi tra le pareti della vostra casa. Scopo del gioco è saccheggiare un piccolo arcipelago di due isole: l'isola delle pietre e l'isola della morte e portare a casa così un bel mucchio di gemme preziose. Tutto incomincia sulla spiaggia dell'isola delle pietre. Qui dovete trovare la spada e lo scudo per poter combattere contro gli incattiviti abitanti (attenzione perché lo scudo non protegge per un tempo indefinito). Fatto ciò dovete scovare una catapulta ed una scala, che vi

consentirà di impadronirvi [illegible]a torcia. Questa vi occorrerà per appiccare il fuoco alle capanne che [illegible]scondono il necessario (albero maestro e remo) per costruire una nu[illegible] imbarcazione con la quale lanciarvi all'attacco della seconda isola. [illegible] riuscirete a sbarcare sull'isola della morte, dovrete cercare un [illegible] lanci[illegible] un ariete che vi permetteranno di penetrare all'interno della fortez[illegible] ove sono custodite le pietre preziose.

TASTI UTILIZZATI:

SPARO	inizio partita/appiccare il fuoco
STOP	inserire/disinserire pausa

JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO

2 SCHERMATE

Amici,
divertitevi in modo diverso e creativo sfruttando tutte le capacità del computer!
Due fantastiche schermate a sorpresa da mandare sul vostro video!
Se la configurazione del vostro sistema lo permette, potrete divertirvi a stampare le vostre schermate in tutte le copie che volete!

ARMATURA

Nel XXIII secolo la terra fu invasa da un popolo alieno. Gli invasori sottomisero l'intera popolazione e costruirono la loro base all'interno di un vulcano. A te il compito di salvare l'umanità dai crudeli tiranni! Per riuscire nell'impresa, devi sfidare gli orrori della foresta incantata per trovare un'armatura magica, scoprirne i poteri e grazie ad essa affrontare i nemici per distruggerli irrimediabilmente. Tale armatura rende invulnerabile chi la indossa e dà una micidiale potenza di attacco; però per renderla efficace devi recuperare vari pezzi come celle energetiche, mine, repulsore di particelle negative, raggio pulsante, anti-gravità, tuta anti-radiazioni.

TASTI UTILIZZATI:

SPARO	inizio partita
SU	salto in alto
GIÙ	raccolta oggetti
MOTO + SPARO	salto laterale
FERMO + SPARO	lancio pietra
Q	fine partita

JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO

ESSERI MOSTRUOSI

Distruggerti!!! Questo è ciò che hanno in mente di fare gli esseri mostruosi che hanno attaccato la Terra. Annientali per sopravvivere. Purtroppo ogni ondata di nemici è più difficile da respingere. Questi strani alieni sono molto scaltri perché si muovono in continuazione e con velocità. Hai

a tua disposizione un cannone anti-materia potentissimo che ti consentirà di combattere ad armi pari. Appena avrai distrutto una squadra di mostri galattici, un'altra orda minacciosa ti assalirà con una strategia d'attacco completamente nuova.

TASTI UTILIZZATI:

SPARO	inizio partita/disinserire pausa
F1	inserire pausa
STOP	fine partita

JOYSTICK IN PORTA 2 NECESSARIO

BLITZ

Maggio 1999: alcuni terroristi rubano, sotto la minaccia delle armi, 8 video cassette dall'ambasciata americana di Beirut. Il contenuto di questi nastri è segretissimo e se per caso venisse decifrato, tutto il sistema spionistico americano crollerebbe irrimediabilmente. I servizi segreti decidono allora di inviare un agente speciale addestrato per il recupero di documenti riservati. Eccovi così armato di fucile mitragliatore alla disperata ricerca delle 8 cassette! Pericoli di ogni genere vi attendono e solo facendo ricorso a tutte le vostre capacità riuscirete a portare a termine la missione ed arrivare in orario all'appuntamento con lo Shuttle che vi riporterà in patria. Ricordate che vi conviene anche raccogliere munizioni e medicinali se volete sopravvivere. La vostra posizione è segnalata da uno schermo radar posto nella parte alta dello schermo. La vita di centinaia di agenti è nelle vostre mani.

→

TASTI UTILIZZATI

1	inizio partita
CTRL+SHIFT+HOME	fine partita
3	istruzioni
2	definizione tasti

JOYSTICK IN PORTA 2 OPZIONALE

CAMPIONATO FORMULA 3

Ecco finalmente un gioco che consentirà di dare libero sfogo alla passione per la velocità che regna in ognuno di noi. Potremo infatti calarci nei panni di un abile pilota e guidare un veloce prototipo di formula 3 lungo due tra i più bei circuiti del mondo: Silverstone e Brands Hatch. Prima di misurare la nostra bravura lungo il tracciato dovremo regolare gli alettoni (anteriore e posteriore). Una errata regolazione potrebbe compromettere la nostra prova, perché essi consentono di dare più o meno aderenza alla macchina. Nel nostro simulatore questi sono regolabili da 0 a 40; è ovvio che al valore 40 corrisponde la massima spinta verso il basso e quindi una migliore tenuta in curva, cui però corrisponde una minore velocità massima (per le prime volte i valori consigliati sono 40 per l'alettone posteriore e 32 per quello anteriore). A questo punto potremo partire badando di posizionare il cambio in folle, avviare il motore e dare molto

gas. Il motore esprime la sua massima potenza ad un regime di 5800 giri/min, è consigliabile perciò cambiare sempre le marce a questo regime! Quando si finisce sul prato si deve diminuire il gas e rimanere nelle marce alte evitando movimenti bruschi. Se si slitta in curva si deve accelerare e controsterzare, se invece si finisce in testa-coda si deve ricorrere ai freni! Quando riuscirete a girare al di sotto del minuto e quaranta sarete in grado di affrontare una gara vera e propria con altre 20 vetture!

TASTI UTILIZZATI:

T	accensione motore
S	acceleratore
A	freni
Q	per cambiare
CTRL	per scalare
;	volante a destra
:	volante a sinistra
SPAZIO	per velocizzare volante
RETURN	inserire pausa
CRSR GIÙ	disinserire pausa
C= e FRECCIA SIN	per tornare ai boxes
C= e 4	per diminuire volume
C= e 5	per aumentare volume
C= e 7	per ritirarsi
C= e DEL	fine partita
C= e F1	tastiera soltanto
C= e F3	tastiera e paddle per volante
C= e F5	joystick e paddle per volante
C= e F7	joystick analogica

JOYSTIK IN PORTA 2 OPZIONALE

Eccezionale!

I numeri arretrati di TURBO DISK possono essere richiesti allo stesso prezzo di copertina a: EDIGAMMA - P.zza dei Sanniti, 9 - 00185 Roma - inviando l'importo di L. 12.000 in francobolli (le spese di spedizione saranno a nostro carico).

N. 1	***N. 2***		
*Autista**	*Bingo Bango**		34990
Investigatore	*Vanguard*		
2 schermate	*2 schermate*		
a sorpresa	*a sorpresa*		
Sotterraneo	*Super Raid*		
Uccellacci	*Gara d'auto*		
Lasertron	*Falcum*		
Poloddos	*Barone Rosso*		
** con multiscreen*	** con multiscreen*		

NON DIMENTICARE
DI ACQUISTARE IL N° 4
TI ASPETTANO TANTE NOVITÀ
CON TANTI GIOCHI
NUOVI E AVVINCENTI

Turbo Disk n° 3 - Editr. EDIGAMMA - Dir. Resp. RENATO CIRCI - Stampa FISBER - Milano
Distr. PARRINI & C. - Roma - Aut. Trib. 361/87 - Roma

L. 12.000